



Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa

TEST DE AUTOEVALUACIÓN TEMA 2

Marca la respuesta correcta

1. El Design Thinking es una metodología de resolución de problemas cuyos principios fundamentales son la empatía, el desarrollo de la imaginación, la experimentación o búsqueda de alternativas y el aprendizaje iterativo.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

2. Los pasos del Design Thinking son, por este orden:

- 1- Idear
- 2- Testear
- 3- Empatizar
- 4- Prototipar
- 5- Definir

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

3. Para el Design Thinking, el protagonista de la enseñanza es:

Seleccione una:

- A. El profesorado
- B. El alumnado

4. El Visual Thinking es una técnica que permite organizar y representar pensamientos por medio de dibujos.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

5. Según Dan Roam, el proceso del pensamiento virtual (convertir las ideas en imágenes) tiene los siguientes pasos:

Mirar, ver, imaginar y

- A. Discutir
- B. Mostrar
- C. Volar
- D. Repensar

6. Los dibujos en Visual Thinking deben ser simples y fáciles de reconocer; además, deben estar interconectados entre sí.

Seleccione una:

- A. Verdadero



B. Falso

7. La herramienta que traslada la mecánica de los juegos a un ámbito educativo o profesional se denomina:

Seleccione una:

- A. Visual Thinking
- B. Gamificación
- C. Design Thinking

8. La (elegir) es el neurotransmisor que se produce mediante el juego y que produce un incremento en la atención y en la motivación

- A. Bilirrubina
- B. Felicidad
- C. Dopamina

9. El modelo MDA que estimula la motivación en los participantes integra mecánicas, dinámicas y estética

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

10. Una de las ventajas de la gamificación es que permite comprender conceptos abstractos ya que puede realizarse por niveles y que el alumno o "jugador" vaya aprendiendo los conceptos básicos para luego poder integrar los más complicados.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso